

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-044418

(43)Date of publication of application : 14.02.2003

(51)Int.Cl.

G06F 13/00

(21)Application number : 2001-227771

(71)Applicant : SHARP CORP

(22)Date of filing : 27.07.2001

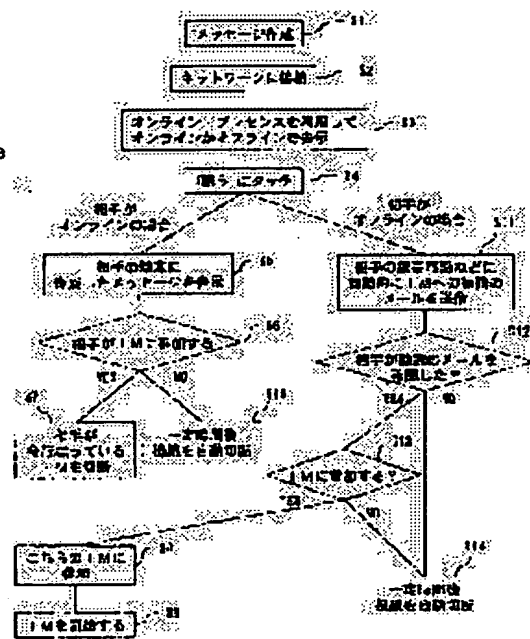
(72)Inventor : TANAKA HIROO

(54) INSTANT MESSAGE TRANSMISSION AND RECEPTION SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To start an instant message by the same operating method to a side to which the instant message should be sent irrelevantly to whether the reception side is online or offline.

SOLUTION: Once a connection with a network is made, a message is sent onto the screen of equipment that the reception side is using when the reception side is online in response to invitation button operation for inviting the reception side irrelevantly to whether the reception side is online or offline, but when the reception side is offline, on the other hand, an invitation message for urging online connection is automatically sent to a calling mail address stored in a database and when the reception side becomes online, a generated message is sent.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C): 1998,2003 Japan Patent Office

(11)特許出願公開番号

特開2003-44418

(P2003-44418A)

(43)公開日 平成15年2月14日(2003.2.14)

(51) Int.Cl.⁷
G 0 6 F 13/00

識別記号
650

F I
G O 6 F 13/00

テーマコート* (参考)

650B

審査請求 未請求 請求項の数6 O.L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2001-227771(P2001-227771)

(22) 出題日 平成13年7月27日(2001.7.27)

(71)出願人 000005049

シャープ株式会社

大阪府大阪市阿倍野区长池町22番22号

(72)発明者 田中 宏生

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号シャープ株式会社内

(74) 代理人 100089705

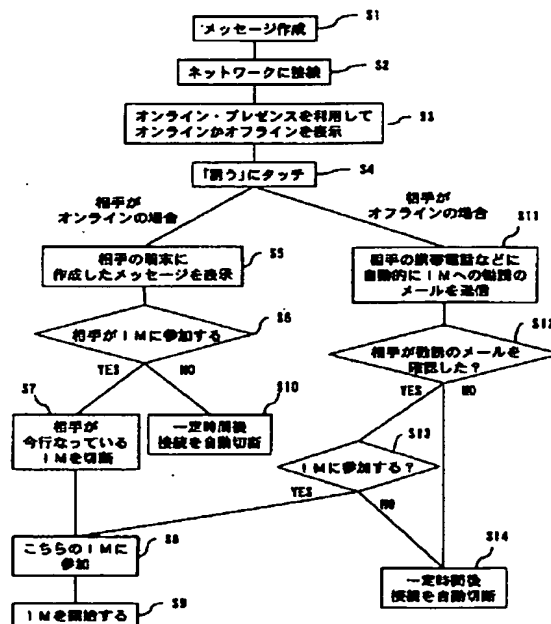
弁理士 社本 一夫 (外5名)

(54)【発明の名称】 インスタント・メッセージ送受信システム

(57) 【要約】

【課題】 インスタント・メッセージが送られるべき相手に対して、その相手がオンライン／オフラインのいずれの状態であっても、同一の操作方法でインスタント・メッセージを開始できるようにする。

【解決手段】 接続ボタンによりネットワークに接続すると、相手がオンライン／オフラインにかかわらず、相手を勧誘する勧誘ボタン操作に応答して、相手がオンラインの場合は相手が使用している機器の画面上にメッセージを送信し、一方相手がオフラインの場合はデータベースに保存されている呼び出し用メールアドレスに、オンラインを促すための勧誘メッセージを自動送信し、相手がオンラインになった段階で作成したメッセージを送信する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネット、イントラネットなどのネットワークに接続でき、メッセージなどの文字を入力する文字入力手段とメッセージなどを表示する表示手段、およびメッセージ情報をネットワークを通じて送受信するメッセージ送受信手段を有するインスタント・メッセージ送受信システムにおいて、名前、スクリーンネームおよび呼び出し用メールアドレスなどのデータを本体に設定する手段、およびその設定されたデータを呼び出し用メールアドレスとして保存するデータベースを有し、

前記メッセージ送受信手段は、こちらがオンラインした時に、相手がオンラインであれば、すぐにメッセージを相手の画面に送信し、一方オフラインであれば、前記データベースに保存されている呼び出し用メールアドレスに、オンラインを促すための勧誘メッセージを自動送信することを特徴とするインスタント・メッセージ送受信システム。

【請求項2】 相手がオフラインの場合に、オンラインの処理がされなければ自動的に接続を切る処理をすることを特徴とする請求項1記載のインスタント・メッセージ送受信システム。

【請求項3】 相手の状態がオンラインかオフラインかを自動的に認識して、その状態をオンラインのグループとオフラインのグループに区分して前記表示手段に表示することを特徴する請求項1記載のインスタント・メッセージ送受信システム。

【請求項4】 ネットワークに接続するための接続ボタンおよび相手を勧誘する勧誘ボタンを設け、前記メッセージ送受信手段は、前記接続ボタンによりネットワークに接続すると、相手がオンライン／オフラインにかかわらず、前記勧誘ボタンの操作に応答して、相手がオンラインの場合は相手を使用している機器の画面上にメッセージを送信し、一方相手がオフラインの場合は前記データベースに保存されている呼び出し用メールアドレスに、オンラインを促すための勧誘メッセージを自動送信し、相手がオンラインになった段階で作成したメッセージを送信することを特徴とする請求項1記載のインスタント・メッセージ送受信システム。

【請求項5】 前記メッセージ送受信手段が、複数の相手に対して請求項1から4のいずれか一項に記載の動作を行うことを特徴とするインスタント・メッセージ送受信システム。

【請求項6】 インターネット、イントラネットなどのネットワークに接続でき、メッセージなどの文字を入力する文字入力手段とメッセージなどを表示する表示手段、およびメッセージ情報をネットワークを通じて送受信するメッセージ送受信手段を有するインスタント・メッセージ送受信システムにおいて、

前記メッセージ送受信手段は、すでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人に対してそれまでのログを送ることを特徴とするインスタント・メッセージ送受信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネット、イントラネットなどのネットワークを通じてインスタント・メッセージを送受信するシステムに関し、特にオンライン・プレゼンスを利用した勧誘機能、およびすでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人にもそれまでのチャットの経過が分かるようにする機能に関する。

【0002】

【従来の技術】携帯端末やパーソナル・コンピュータ、ワード・プロセッサなどの情報機器において、インスタント・メッセージをやりとりするには、メッセージをやりとりする相手もオンラインの状態であることが前提となっている。

【0003】なぜなら、相手がオンラインであればすぐにインスタント・メッセージのやりとりを開始できるが、相手がオフラインの場合には、相手がオンラインの状態になるのを待たなければならず、相手にオンラインを促す何らかのアクションを起こす必要があるためである。

【0004】つまり、従来のインスタント・メッセージ機能においては、相手がオンラインの状態であって初めて利用することが可能となり、相手がオフラインの状態ではインスタント・メッセージを利用することはできず、相手からオンライン状態になるのを待っていなければならなかった。

【0005】そこで、オフライン状態の相手とインスタント・メッセージを開始したい場合には、相手をオンライン状態に持っていくための何らかのアクションを別途起こさなければならなかった。

【0006】これに対して、特開平7-325776に見られるように、ユーザーIDとコンピュータを一組とするデータを、対応するアイコンに関連づけるアイコン登録手段、そのアイコンを選択することで呼び出し相手を自動的に呼び出すことができる呼び出し相手選択手段などが存在している。

【0007】しかし、本来インスタント・メッセージというものは、相手さえ特定できれば開始できるものであり、相手とその使用するコンピュータを対応させたデータを持たせる必要はない。

【0008】また、ネットワークにつながっているコンピュータの場合は、ログイン名を変更することによって1台のコンピュータを複数の人が使うということ、言い換えれば、1人の人が複数のコンピュータを使うということとは容易に推測できる。

10

20

30

40

50

【0009】つまり、ユーザーIDとコンピュータという組み合わせは必ずしも1対1で対応しているとは言えず、ユーザーIDが特定できてもこのユーザーIDの人が必ずその組み合わせのデータとして持っているコンピュータを使っているかといえ、そうとは限らない。また、コンピュータが特定できても、このコンピュータを使っている人が必ずその組み合わせのデータとして持っているユーザーIDの人かといえ、そうとも言えない。

【0010】また、従来は、すでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人にはそれまでにどのようなチャットがされていたのか知ることができなかったため、スムーズにそのチャットに参加することが難しかった。

【0011】

【発明が解決しようとする課題】本発明の1つの課題は、インスタント・メッセージが送られるべき相手に対して、その相手がオンライン／オフラインのいずれの状態であっても、同一の操作方法でインスタント・メッセージを開始できるインスタント・メッセージ送受信システムを提供することにある。

【0012】本発明の別の課題は、すでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人がスムーズにそのチャットに入れるようにしたインスタント・メッセージ送受信システムを提供することにある。

【0013】

【課題を解決するための手段】上記1つの課題は、インターネット、イントラネットなどのネットワークに接続でき、メッセージなどの文字を入力する文字入力手段とメッセージなどを表示する表示手段、およびメッセージ情報をネットワークを通じて送受信するメッセージ送受信手段を有するインスタント・メッセージ送受信システムにおいて、名前、スクリーンネーム（インスタント・メッセージで使用する名前）および呼び出し用メールアドレスなどのデータを本体に設定する手段、およびその設定されたデータを呼び出し用メールアドレスとして保存するデータベースを有し、前記メッセージ送受信手段は、こちらがオンラインした時に、相手がオンラインであれば、すぐにメッセージを相手の画面に送信し、一方オフラインであれば、前記データベースに保存されている呼び出し用メールアドレスに、オンラインを促すための勧誘メッセージを自動送信することを特徴とする本発明のインスタント・メッセージ送受信システムにより解決される。

【0014】したがって、本発明のインスタント・メッセージ送受信システムによれば、例えば図2に示したように相手の名前と呼び出し用メールアドレスを対応させたデータを、インスタント・メッセージ送受信システムにデータベースとして持たせ、また例えば図8に示した

ように相手のオンライン／オフラインの状態を自動認識することにより、そのデータベースからインスタント・メッセージを始めたい相手を選択すると、相手のオンライン／オフラインの状態に関わらず同一の操作手順で、その相手がオンラインであればそのままメッセージのやりとりを開始し、オフラインであれば相手のパソコンや携帯電話などのメール受信機能を有する機器にオンラインを促すメッセージを送信し、相手がオンラインになった時点でインスタント・メッセージを開始することができるようになる。

【0015】本発明のインスタント・メッセージ送受信システムはまた、相手がオフラインの場合に、オンラインの処理がされなければ自動的に接続を切る処理をする機能を有することが好ましい。本発明はさらに、相手の状態がオンラインかオフラインかを自動的に認識して、その状態をオンラインのグループとオフラインのグループに区分して前記表示手段に表示することが好ましい。

【0016】本発明の一面においては、ネットワークに接続するための接続ボタンおよび相手を勧誘する勧誘ボタンを設け、前記メッセージ送受信手段は、前記接続ボタンによりネットワークに接続すると、相手がオンライン／オフラインにかかわらず、前記勧誘ボタンの操作にตอบสนองして、相手がオンラインの場合は相手を使用しての機器の画面上にメッセージを送信し、一方相手がオフラインの場合は前記データベースに保存されている呼び出し用メールアドレスに、オンラインを促すための勧誘メッセージを自動送信し、相手がオンラインになった段階で作成したメッセージを送信するようにしてもよい。

【0017】本発明の別の局面においては、前記メッセージ送受信手段が、複数の相手に対しても請求項1から4のいずれか一項に記載の動作を行うようにしてもよい。本発明の別の課題は、インターネット、イントラネットなどのネットワークに接続でき、メッセージなどの文字を入力する文字入力手段とメッセージなどを表示する表示手段、およびメッセージ情報をネットワークを通じて送受信するメッセージ送受信手段を有するインスタント・メッセージ送受信システムにおいて、前記メッセージ送受信手段は、すでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人に対してそれまでのログを送ることを特徴とする本発明のインスタント・メッセージ送受信システムにより解決される。

【0018】

【発明の実施の形態】以下に図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。図1は、この発明にかかわるインスタント・メッセージ送受信システム1を適用した機器の基本的な構成のブロック図である。表示部10は、液晶、CRTなどのディスプレイ画面を備え、送受信したメッセージを表示する。入力制御部12は、

タッチパネル 14、キーボード 16、マウス 18 で入力された文字や表示位置の検出などを制御している。なお、携帯端末機の種類によっては点線内のキーボード 16、マウス 18 は接続されない場合もある。メール制御部 20 は、メール受信部 22 およびメール送信部 24 で送受信されたメールの入出力を制御、管理している。メッセージ制御部 26 は、メッセージ受信部 28 およびメッセージ送信部 30 で送受信されたメッセージの入出力を制御、管理している。記憶装置制御部 32 は、メール制御部 20 で送受信されたメール、メッセージ制御部 26 で送受信されたメッセージ、およびメッセージボードなどのアプリケーションの処理で発生したデータおよび管理項目などを外／内部記憶装置 34 に記憶させる。中央処理装置 36 は、メールやメッセージボードなどのアプリケーションの処理、入力制御部 12、表示部 10 を制御する表示制御部 38、メール制御部 20、記憶装置制御部 32、メッセージ制御部 26 を総括して管理している。

【0019】タッチパネル 14 には、インターネット、イントラネットなどのネットワークに接続するための接続ボタン 40 が設けられている。なお、接続ボタン 40 は、タッチパネル 14 に無くてもよく、本体の表面のいずれかにあってもよい。

【0020】図 2 は、外／内部記憶装置 34 に設けられているデータベースの構造例である。図 2 に示されるように、このデータベースには相手の名前と呼出し用メールアドレスとを対応させて記憶されている。図 2 においては、さらにニックネームのようないわゆるスクリーンネームも対応させて記憶されているが、スクリーンネームは無くてもよい。従って、本発明では、相手の名前とメールアドレスを組み合わせることで、メールアドレスを特定すれば、相手の名前が特定することができる。

【0021】図 3 は、本発明によるインスタント・メッセージ送受信システムの操作の流れ、すなわち実際にメッセージを作成し、インスタント・メッセージを開始するまでの流れをフローチャートで示す。

【0022】次に、図 3 を参照して、図 1 に示すインスタント・メッセージ送受信システムの動作を説明する。当該インスタント・メッセージ送受信システム 1 は、電源が投入され、動作可能状態にあるとする。ステップ S1 において、タッチパネル 14、キーボード 16、マウス 18 等のメッセージなどの文字を入力する文字入力手段によりメッセージが作成される。

【0023】次いで、ステップ S2 において、タッチパネル 14 上の接続ボタン 40 がタッチされ、インターネット、イントラネットなどのネットワークにサーバーを介して接続、すなわちオンラインされる。ここで、サーバーがユーザーのオンラインを認識する仕組みについて図 4 を参照して説明する。ユーザー A がインスタント・

メッセージ送受信システム 1 のタッチパネル 14 上の接続ボタン 40 にタッチすると、①に示されるようにサーバー 2 と接続される。次いで、②に示されるように、ユーザー A のインスタント・メッセージ送受信システム 1 のメール送信部 24 またはメッセージ送信部 30 によりスクリーンネームをサーバー 2 へ自動送信する。なお、スクリーンネームの代わりにメールアドレスでもよく、あるいは両方でもよい。サーバー 2 は、自動送信されたスクリーンネーム等を受信すると、③に示されるように、ユーザー A がオンラインしたと認識する。そして、サーバー 2 は、他のユーザーのインスタント・メッセージ送受信システムがサーバー 2 にオンラインしたとき、他のユーザーのインスタント・メッセージ送受信システムに対してユーザー A がオンライン状態にあるという情報を自動的に送信する。

【0024】これに対し、サーバー 2 がユーザー A のオフラインを認識する仕組みを図 5 を参照して説明する。図 5 において、ユーザー A が所持しているインスタント・メッセージ送受信システム 1 の接続ボタン 40 をオンしない場合には、インスタント・メッセージ送受信システム 1 は④に示されるようにオフライン状態のままにある。そのため、スクリーンネームも⑤に示されるようにサーバー A に送信されない状態にある。このような状態にあるとき、サーバー A は、⑥に示されるようにユーザー A がオフライン状態にあると認識する。

【0025】ユーザー A がネットワークに接続されるすなわちオンラインになる様子を、後のステップ S3 で選択される相手がオンラインの場合とオフラインの場合について図 6 および図 7 を参照して説明する。図 6 は、選択される相手（ユーザー B）がオンラインの場合におけるユーザー A および B およびサーバー間の動きの流れを示し、図 7 は、選択される相手（ユーザー B）がオフラインの場合におけるユーザー A および B およびサーバー間の動きの流れを示す。

【0026】初めに、図 6 の選択された相手、ユーザー B がオンラインの場合について説明する。⑦でユーザー B の端末 1' がネットワークに接続、すなわちオンラインしたとすると、⑧でスクリーンネームがサーバー 2 に自動送信され、⑨でサーバー 2 はユーザー B がオンラインしたと認識する。従って、サーバー 2 にはユーザー B のスクリーンネームが送信されているので、ユーザー A の端末 1 の画面にはユーザー B はオンラインと表示される。ここで、⑩に示されるように、ユーザー A は上記の動作によりネットワークに接続する。

【0027】次に、図 7 の選択された相手、ユーザー B がオフラインの場合について説明する。図 7 の⑪示されるようにユーザー B は端末 1' をサーバー 2 に対してオフライン状態にしておく。従って、サーバー 2 には、ユーザー B のスクリーンネームが送信されていないので、ユーザー A の端末 1 の画面にはユーザー B はオフライン

10

20

30

40

50

と表示される。この状態において、ここで、②に示されるように、ユーザーAは上記の動作によりネットワークに接続する。

【0028】図3に戻り、ステップS2でネットワークに接続されると、ステップS3に進み、本体のデータベースに登録してあるスクリーンネームのユーザーがネットワークにつながっているか否かを判断し、スクリーンネームと共にその状態を表示部10に表示する。すなわち、オンライン・プレゼンスを利用して、すなわちサーバー2から自動送信されてくる相手側のオンライン状態にあるという情報に基づいて、相手がオンラインかオフラインかを区別して表示部10上に表示する。すなわち、本体のデータベースに登録されている各相手のメールアドレスとサーバーに接続しているユーザーのメールアドレスを中央処理装置36は比較し、それぞれのデータの先頭に「オン」「オフ」と表示する。図8は、インスタント・メッセージ送受信システム1がメッセージ送受信サーバー2に接続された状態で、表示部10に相手をオンライン、オフラインに区分して表示している例を示す。図2に示すデータベースに予め記憶されている名前、スクリーンネームおよびメールアドレスが、図8に示されるように、名前、スクリーンネーム、およびオフラインの時に勧誘のメールを送信する勧誘送信先アドレス、すなわちお誘いメールアドレスの各欄に表示される。そして、参照番号60で示されるように、各人の名前の先頭にオンラインかオフラインかを示す「オン」または「オフ」の文字が表示され、すなわち登録した相手をオンラインのグループとオフラインのグループとに区分して表示されることにより、相手の状態が確認できる。また、図8の画面上の「友だち追加」(参照番号42)にタッチするとこのリストに新しく相手を登録することができ、「誘う」(図8の44参照)がタッチされると選択している相手をインスタント・メッセージに誘う。すなわち、相手がオンライン状態の場合は相手を使用している機器の表示部に、作成したメッセージを送信して表示し、相手がオフライン状態の場合はお誘いメールアドレスの宛先に、機器自体が持っているメール送信機能を利用して、本体に予め登録されている勧誘のメッセージを送信する。

【0029】なお、この仕組みを実現するためには、別途、インターネットの接続先の設定と接続・通信を行うための仕組みが必要である。具体的には、接続機器の設定、およびプロバイダのアクセスポイントの設定、ID、パスワード、メールアドレス、メールサーバー、DNSなどの設定を行う必要がある。

【0030】ここで、ステップS4において、インスタント・メッセージを開始したい相手を選択し、「誘う」(図8の44参照)がタッチされたとする。すなわち、ユーザーにより、オンラインおよびオフラインに関係なく、チャット、すなわちメッセージを交換したい相手の

行がタッチされ、その相手が選択される。タッチされた行は、図8の「原田幸一」を表示する行62のように例えば色がタッチしない行とは異なる色、あるいは白黒が反転される。なお、本発明は、タッチされた行が、タッチされない行と識別されればいずれの形態であってもよい。また、本発明は、チャットしたい相手が複数の場合にそれら複数の相手に対応する複数の行をタッチして、タッチしていない行と識別できるようにして選択してもよい。メッセージを交換したい相手の行がタッチされると、次いで図8に示される「誘う」の勧誘ボタン44がタッチされる。

【0031】選択された相手がオンラインであれば、ステップS5に進み、その相手の画面にステップS1で作成されたメッセージが表示される。選択された相手がオンラインの場合の図6を参照して説明すると、④でのオンライン後に、⑤で示されるように、予め作成したメッセージをサーバー2を介してユーザーBの端末1'に自動送信され、端末1'の画面にメッセージが表示される。

【0032】次いで、ステップS6に移り、相手(ユーザーB)が画面に表示されたそのメッセージを見て、こちら(ユーザーA)とインスタント・メッセージ(IM)を始めたいのであれば、ステップS7に移り、ユーザーBは今行っているインスタント・メッセージを終了し、ステップS8でこちら(ユーザーA)とインスタント・メッセージを開始する処理を行い、ステップS9でインスタント・メッセージを開始することになる。

【0033】一方、ステップS5で表示されたメッセージを相手(ユーザーB)が見て、こちら(ユーザーA)とインスタント・メッセージを始める気がなければ、一定時間何の反応が無いのを目安に、ステップS10に移り、こちら(ユーザーA)のネットワークへの接続を切断する。すなわち、ユーザーAの端末1がユーザーBの端末1'からある一定時間何の情報も受け取らないことを端末1の中央処理装置36が判断してネットワークへの接続を自動的に切断する。

【0034】また、ステップS4において、ユーザーAがオフライン状態にある相手、ユーザーBを選択したとする。この場合には、ステップS11でユーザーAの本体のデータベースに登録されているお誘いメールアドレス宛に、機器自体が持っているメール送信機能を利用して、本体に予め登録されている勧誘のメッセージを送信する。図7を参照して説明すると、前述のような動作により②でユーザーAの端末1がオンライン状態となり、続いて③でユーザーAの端末1は予め作成され登録済みの勧誘のメッセージをユーザーBの呼び出し用メールアドレスに自動送信し、相手(ユーザーB)にオンラインを促す。

【0035】次いで、ステップS12に移り、そこで相手(ユーザーB)がこの勧誘のメッセージのメールを確

認すれば、ステップS13に移る。ステップS13で、相手（ユーザーB）がインスタント・メッセージを始める気があれば、ステップS8に移り、こちら（ユーザーA）とインスタント・メッセージを開始する処理を行い、ステップS9でインスタント・メッセージを開始することになる。図7を参照して説明すると、前述した③における動作後に、④において、相手（ユーザーB）がステップS2で説明したような操作により端末1'をネットワークに接続、すなわちオンラインにする。次いで、ユーザーAの端末1は、ユーザーBがオンラインになったことを受けて、ステップS1で作成されたメッセージを送信し、インスタント・メッセージが開始される。

【0036】一方、ステップS13で相手（ユーザーB）がインスタント・メッセージを始める気がなければ、一定時間何の反応が無いのを目安に、ステップS14に移り、こちらのネットワークへの接続を切断する。詳細には、図8においてオフライン状態の相手を選択し、「勝う」ボタン44をタッチすると、本体、すなわち端末1のタイマー機能（図1に図示されていないが、ハードウェア、ソフトウェアいずれの構成でもよい）により、「勝う」ボタン44がタッチされてからの時間が自動的に計測される。予め端末1側で設定してある時間が経過しても相手から何の応答も無い場合について、図9に示される相手（ユーザーB）がオフラインの場合に一定時間オンラインされなかった場合の処理例で説明する。①から③までの処理は、図7に示される①から③と同じであるが、図9では、④においてユーザーAの端末1がユーザーBの端末1'からある一定時間何の情報も受け取らないことを端末1の中央処理装置36が判断してネットワークへの接続を自動的に切断する。

【0037】また、ステップS13で相手（ユーザーB）が勧誘のメッセージのメールを確認していないなど、一定時間何の反応がなければ、同様にステップS14に移り、こちら（ユーザーA）のネットワークへの接続を切断する。その動作は、ステップS13で相手（ユーザーB）がインスタント・メッセージを始める気がなければ、一定時間何の反応が無い場合における前述の動作と同じである。

【0038】前述のように、本発明では、相手がオンライン/オフラインいずれにせよ、インスタント・メッセージを開始したいユーザーがすべき操作は、メッセージを作成して送る同一の操作だけでよい。

【0039】上記の説明においては、相手が一人の場合について説明したが、本発明は、相手が一人に限定されことなく、複数人の場合でも同様に動作可能である。すなわち、ステップS2において図8に示されるように複数の相手が表示された状態で、ステップS3で複数の相手を選択して、ステップS4で「勝う」ボタン44をタッチすると、選択された相手がオンラインの場合に

は、ステップS5～S9の処理が行われ、オフラインの場合にはステップS11～S13およびS8およびS9の処理が行われることにより、複数の相手とメッセージの送受信が行える。また、画面の表示面から相手の人数にかかわらずインスタント・メッセージを行える仕組みについて図10に示す。図10において、参照番号70はメッセージを入力するためのメッセージ入力エリアを、参照番号72は入力されたメッセージを送信するためのメッセージ送信ボタンを、参照番号74はインスタント・メッセージに参加しているメンバーを表示するメンバー表示エリアを、参照番号76はメッセージを表示するためのメッセージ表示エリアを、参照番号78は参加しているメンバーを確認できるメンバー確認メニューをそれぞれ示す。図示のように、メンバー確認メニュー78では、プルダウンで現在のメンバーが表示されるので相手が複数の場合も誰とインスタント・メッセージを交換しているか容易に分かる。また、メッセージ表示エリア74およびメッセージ表示エリア76により、メッセージが送信者と共に表示されるので相手が複数の場合も誰のメッセージであるか分かる。

【0040】次に、本発明の別の局面により、既にインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人にそれまでのログが送られるようにする構成について説明する。インスタント・メッセージ送受信システム1は、インスタント・メッセージを行っている場合、そのメッセージのデータのやりとりをログとして残す仕組みを有する。例えば、中央処理装置36が、メッセージのデータのやりとりをログとして外/内部記憶装置34に記憶させればよい。また、インスタント・メッセージ送受信システム1は、現在インスタント・メッセージを行っているメンバーそれぞれのネットワークに接続した時点からの接続時間の情報を有する。図11は、後から参加してきた人にそれまでのログが送られる仕組みを示す。例えば、ユーザーAとユーザーBが既にオンラインの状態で、第3のユーザーCが①で示されるようにログインして来たときには、そのことをユーザーAおよびBそれぞれが使っている端末すなわちそれぞれのインスタント・メッセージ送受信システム1でも検出できるので、それが検出された時点で、ユーザーAおよびBいずれかの接続時間が長い方の端末すなわちインスタント・メッセージ送受信システムから、新たにログインしたユーザーCに対してメッセージを送る。図11では、ユーザーAの方がユーザーBより接続時間が長く、②で示されるようにユーザーAの端末1が今までのメッセージのログを自動的にユーザーCの端末1'に送信する。従って、ユーザーCの端末1'すなわちインスタント・メッセージ送受信システム1の表示部10の画面にはそのログデータが表示される。

【0041】

【発明の効果】以上説明したように、本発明に係わるイ

インスタント・メッセージ送受信システムでは、インスタント・メッセージ・サーバーに接続し、オンライン・プレゼンスを利用して相手の状態を確認することにより、例えば、携帯端末機やパーソナル・コンピュータ、ワード・プロセッサなどの全ての情報機器において、相手の状態（オンライン／オフライン）を意識することなく、同一の操作手順でデータベースに登録した相手をインスタント・メッセージに勧誘し、インスタント・メッセージを開始することができる。

【0042】また、本発明のインスタント・メッセージ送受信システムは、インスタント・メッセージを行っている場合、そのメッセージのデータのやりとりをログとして残す仕組みを有し、かつ現在インスタント・メッセージを行っているメンバーそれぞれのネットワークに接続した時点からの接続時間の情報を有する構成により、すでにインスタント・メッセージの送受信が行われているところに、後から参加してきた人がスムーズにそのチャットに入ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、この発明にかかわるインスタント・メッセージ送受信システムを適用した機器の基本的な構成のブロック図である。

【図2】図2は、外／内部記憶装置34に設けられているデータベースの構造例を示す。

【図3】図3は、本発明によるインスタント・メッセージ送受信システムの操作の流れを示すフローチャートである。

【図4】図4は、サーバーがユーザーのオンラインを認識する仕組みについて説明するための図である。

【図5】図5は、サーバーがユーザーのオフラインを認識する仕組みについて説明するための図である。

【図6】図6は、選択される相手（ユーザーB）がオンラインの場合におけるユーザーAおよびBおよびサーバ*

間の動きの流れを示す。

【図7】図7は、選択される相手（ユーザーB）がオフラインの場合におけるユーザーAおよびBおよびサーバ間の動きの流れを示す。

【図8】図8は、表示部10に相手をオンライン、オフラインに区分して表示している例を示す。

【図9】図9は、相手（ユーザーB）がオフラインの場合に一定時間オンラインされなかった場合の処理例を説明するための図である。

【図10】図10は、画面の表示面から相手の人数にかかわらずインスタント・メッセージを行える仕組みを示す。

【図11】図11は、後から参加してきた人にそれまでのログが送られる仕組みについて説明するための図である。

【符号の説明】

1 インスタント・メッセージ送受信システム

10 表示部

12 入力制御部

14 タッチパネル

16 キーボード

18 マウス

20 メール制御部

22 メール受信部

24 メール送信部

26 メッセージ制御部

28 メッセージ受信部

30 メッセージ送信部

32 記憶装置制御部

34 外／内部記憶装置

36 中央処理装置

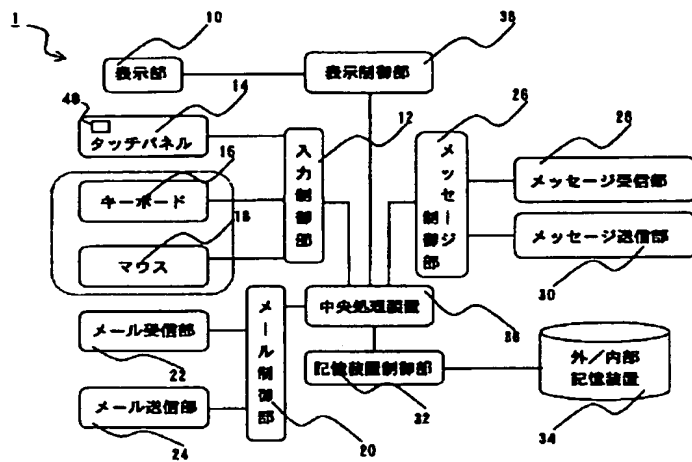
38 表示制御部

40 接続ボタン

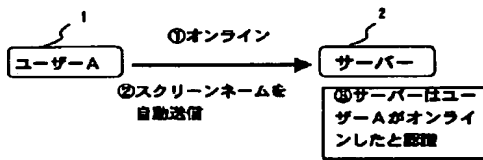
【図2】

名前	スクリーンネーム	メールアドレス
青木みゆき	Miyuki	miyuki@docomo.ne.jp
木村和夫	Kimura-k	kimura@pdx.ne.jp
佐々木洋子	Yoko	09012345678@jp-t.ne.jp
原田幸一	Harada	harada@spacetown.ne.jp
前川一郎	Maekawa	maekawa@jp-k.ne.jp
和田真彦	Masa	09087654321@docomo.ne.jp

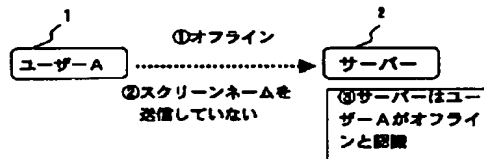
【図1】



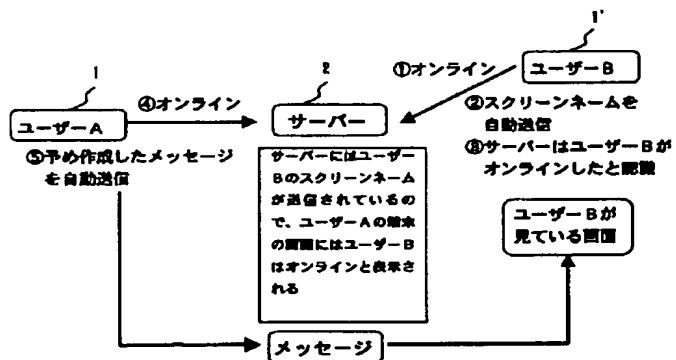
【図4】



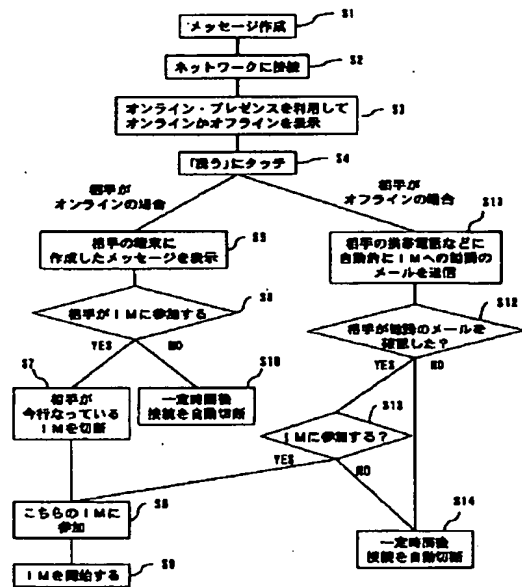
【図5】



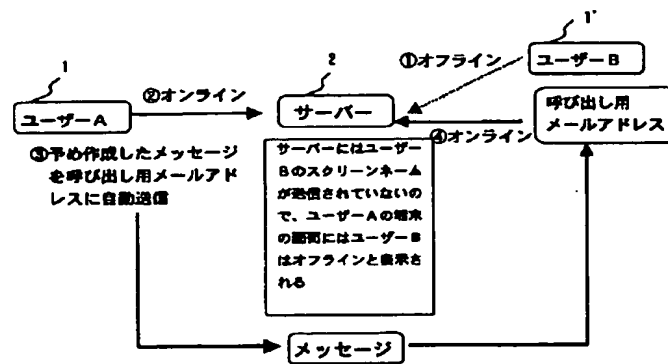
【図6】



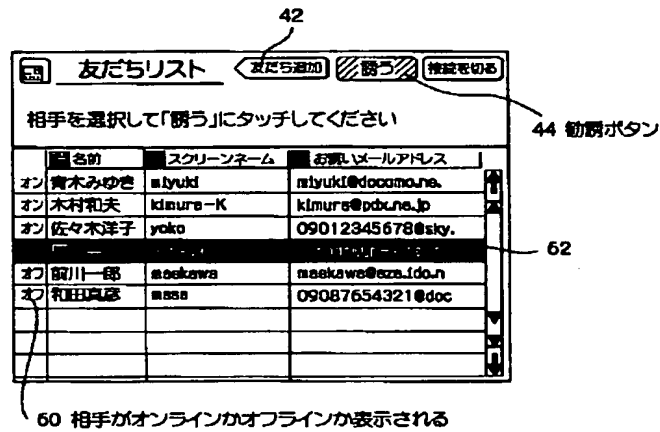
【図3】



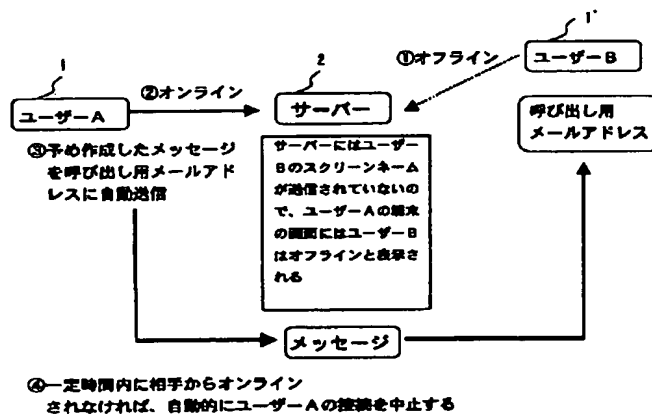
【図7】



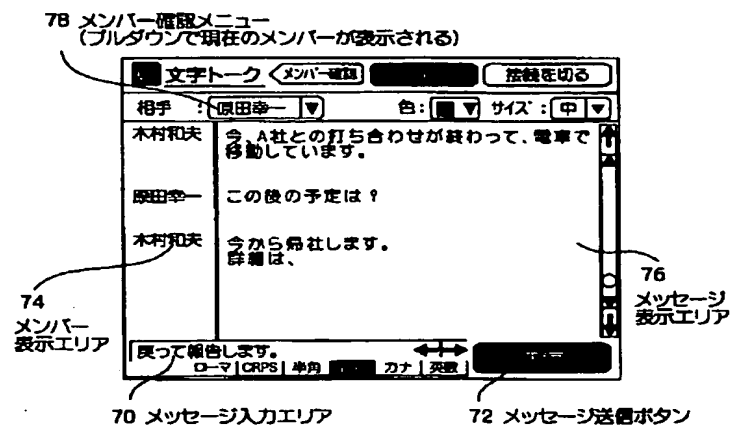
【図8】



【図9】



【図10】



【図11】

